

# **Fakulta informatiky a informačných technológií STU Bratislava**

## **Základy tvorby interaktívnych aplikácií**

Kontrolný bod 4

Vývoj počítačovej videohry Space shooter(Parashooter+Asteroids)

Cvičiaci: Mgr. Blanka Končírová

Čas cvičení: štvrtok 16:00-17:50

Autor: Richard Gajdošík

Dátum: 20.5.2020

## 1. Popis základných cieľov hry

Princípom hry je zostreľovať blížiac sa kúsky meteoritu nasmerované na vesmírnu loď ktorú hráč ovláda. Hráč používa vysokootáčkový guľomet ktorý na jednu ranu zvládne daný meteorit zneškodniť. Hráč sa iba pohybuje okolo svojej osy a je fixne zaseknutý v strede obrazovky.

Cieľom hry je snažiť sa prežiť čo najviac nakoľko koniec hry nastáva po narazení meteoritu do vesmírnej lode. Čím dlhšie hráč žije tým sa postupne obtiažnosť (počet objavovaných meteoritov) zvyšuje.

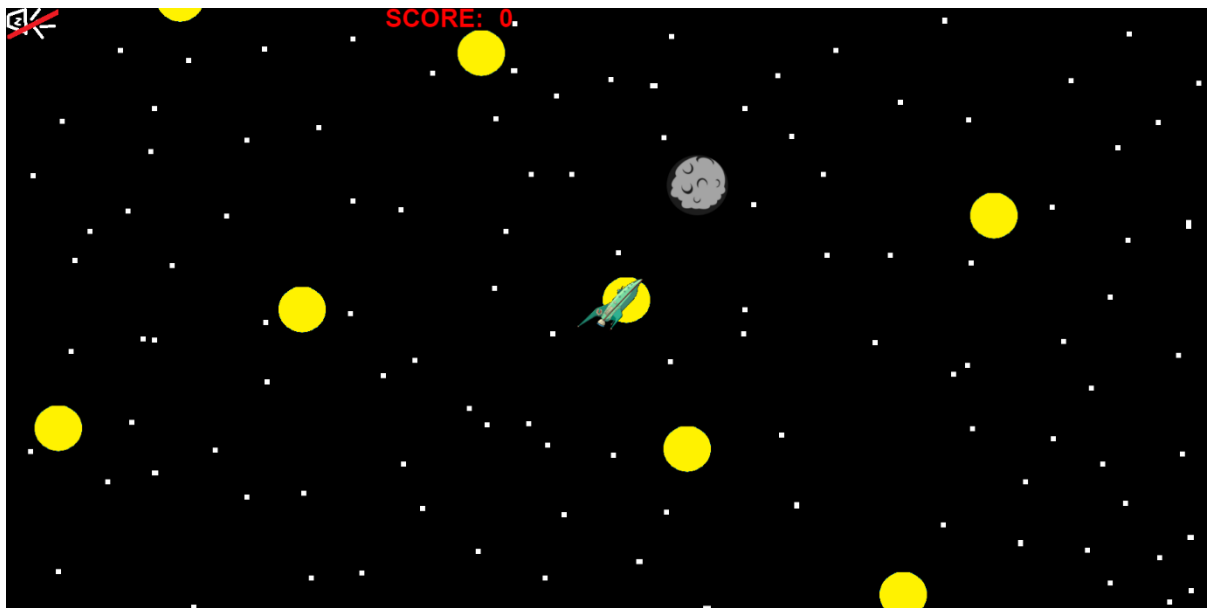
Hráčovi sa počíta čas za ktorý sa mu po skončení(vybuchnutí) alebo prežitia 60s. prirátajú body na základe počtu zostrelených meteoritov.

Za zostrelený meteorit je 10 bodov.



## 2. Ovládanie hry

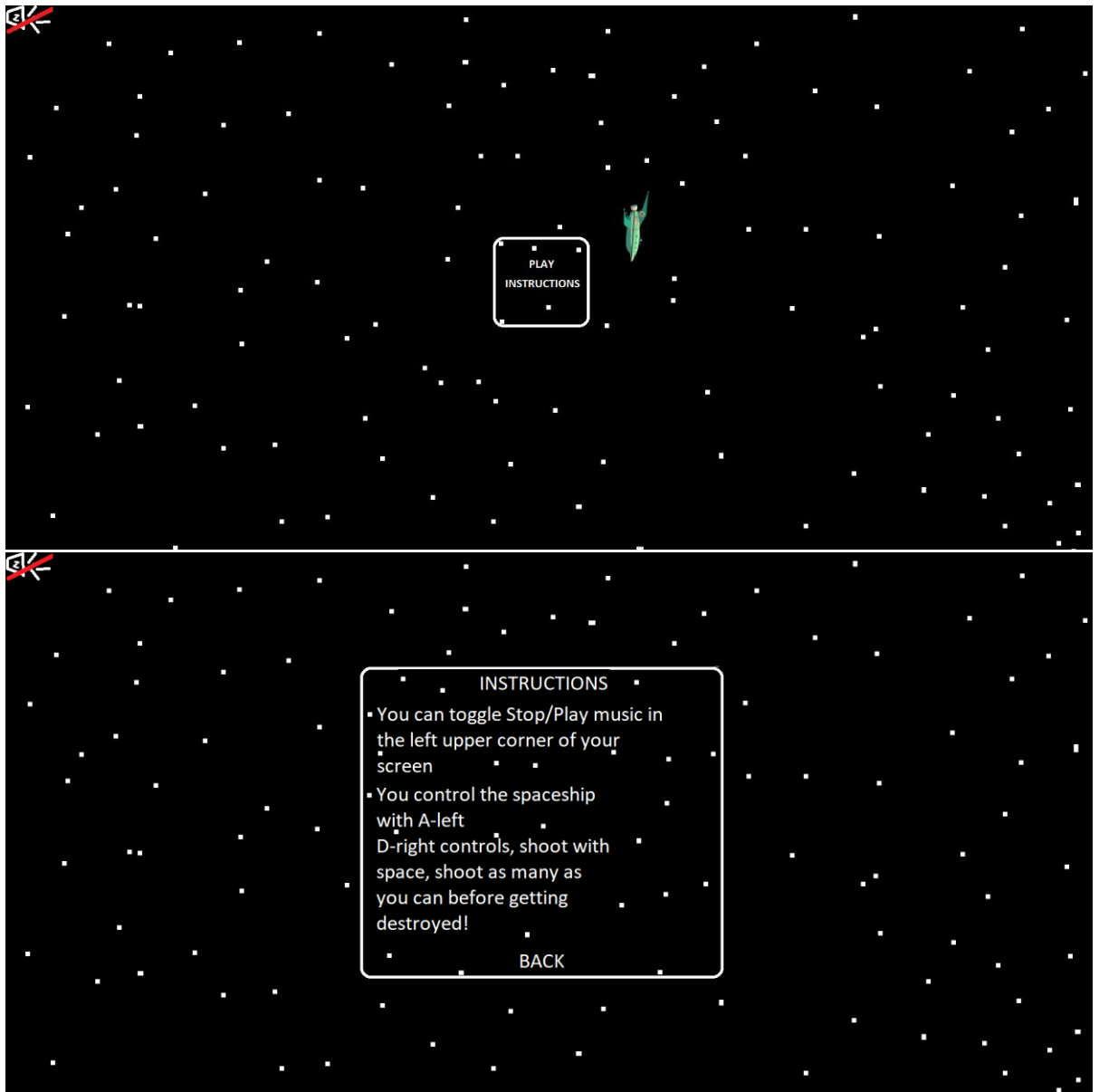
Hra sa ovláda za pomoci A D na klávesnici, strieľanie sa vykonáva stlačením tlačidla medzerník.



### 3. Navigačné menu

Navigačné menu pozostáva z tlačidla „Hrať“ a inštrukcií o ovládaní hry.

Ovládanie zvuku sa nachádza v ľavom hornom rohu.



## 4. Grafika

Lod'



Meteorit



Pozadie



Zvuky



Strela



## **5. Zvuky budou pozostávat z:**

1. Zvuku strelby z laseru
2. Výbuch meteoritu
3. Hudba
4. Zvuk menu(napr. po stlačení tlačidla)